



**You have downloaded a document from  
RE-BUŚ  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Kultura, media i pełnione przez nie funkcje - sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku (od naskalnego malarstwa do interaktywnej Sieci Internet)

**Author:** Janusz Musiał

**Citation style:** Musiał Janusz. (2017). Kultura, media i pełnione przez nie funkcje - sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku (od naskalnego malarstwa do interaktywnej Sieci Internet). W: K. Doktorowicz (red.), "Media społecznościowe : dialog w cyberprzestrzeni. T. 2" (S. 57-94). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

JANUSZ MUSIAŁ

## Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku (od naskalnego malarstwa do interaktywnej Sieci Internet)

### Kultura i komunikacja wizualna

Jeśli w naszej cywilizacji jest coś, co przypomina katedry średniowieczne, to są to efekty specjalne w filmach hollywoodzkich. Są one rzeczywiście imponujące zarówno w swej skali, jak i trosce o szczegóły. Tworzone przez tysiące wykwalifikowanych rzemieślników pracujących nad nimi przez wiele lat, filmy te są szczytowym osiągnięciem zespołowego kunsztu. Mistrzowie średniowieczni zostawili nam zainspirowane wiarą materialne cuda zakłete w kamień i szkło. Dzisiejsi mistrzowie zostawiają po sobie tylko zbiory pikseli przeznaczone do wyświetlania na ekranie kinowym lub monitorze. To właśnie są niematerialne katedry światła, mające religijne odniesienia, majestatyczność i transcendencję wirtualnych realizacji<sup>1</sup>.

W ostatniej dekadzie współczesna cywilizacja ulega wielu przeobrażeniom, które obejmują technosferę, technologie komunikacyjne oraz organizację życia społecznego. Cyfrowa rewolucja technologiczna – według

---

<sup>1</sup> L. MANOVICH: *Język nowych mediów*. Warszawa 2006, s. 311–312.

Andrzeja Gwoźdźcia – wywołuje szereg zmian w funkcjonowaniu ludzkiego aparatu percepcyjnego, współtworzy przełom w kulturze końca XX i początku XXI wieku, oraz wytycza nowe drogi formułowania komunikatów audiowizualnych. Komunikaty obrazowe stanowią jeden z wielu sposobów kulturowych widzialności odgrywają coraz większy udział w kształtowaniu społecznych wzorców estetycznych<sup>2</sup>.

Kultura posiada charakter społeczny, powstaje w wyniku interakcji pomiędzy ludźmi, ich wzajemnego na siebie oddziaływania i współdziałania<sup>3</sup>. Jest ona wytworem wspólnoty jednostek pozostających w bliskim kontakcie, produktem wspólnoty komunikacyjnej. Spójność oraz moc trwania i rozwoju każdej poszczegółnej kulturze nadają wewnątrz kulturowy ruch informacji oraz społeczne nasycenie informacyjne. Równie poważne znaczenie posiada komunikowanie międzykulturowe (podróże – wnoszą nowe doświadczenia i otwierają nowe perspektywy). Kultura ulega przeobrażeniom i zmianom w zależności od etapów rozwoju społecznego, zmian ekonomicznych, kształtowania się nowych zjawisk i problemów. Dzięki systemowi norm i wartości wprowadza element uporządkowania w świecie, uczy, co jest dobre, co złe. Nadaje znaczenia zjawiskom na dwa sposoby:

- jako soczewka – determinuje sposób postrzegania i rozumienia zjawisk otoczenia
- jako wzór ludzkiej aktywności – determinuje współdziałanie aktywności społecznej i produkcyjnej, ma wpływ na sposób kształtowania otoczenia przez człowieka<sup>4</sup>.

Kultura wpływa na kształtowanie wartości, potrzeb, postaw, stylu życia każdego człowieka. Jest nabywana w wyniku procesów uczenia się. Jest przekazywana z pokolenia na pokolenie za pomocą języka oraz innych symbolicznych znaków<sup>5</sup>.

Można powiedzieć, że kultura kreuje świat poprzez dostarczanie mu znaczenia. Idee oraz znaczenia kulturowe są reprezentowane przez symbole. Do najczęściej stosowanych oraz najbardziej sugestywnie działają-

<sup>2</sup> A. Gwoźdź: *Obrazy i rzeczy*. Kraków 1997, s. 17–18.

<sup>3</sup> A. KĘPIŃSKA: *Sztuka w kulturze płynności*. Poznań 2003, s. 41–42.

<sup>4</sup> A. JACHNIS, F.J. TERELAK: *Psychologia konsumenta reklamy*. Bydgoszcz 1998, s. 44–45.

<sup>5</sup> M. ELIADE: *Obrazy i symbole*. Warszawa 1998, s. 20.

cych symboli należą: obrazy, znaki oraz gesty i słowa. Proces wrastania w kulturę społeczną, w której możemy wyodrębnić warstwę ikoniczną oraz symboliczną, sprawia, że wzorce obrazowe i znaki przenikają do wszystkich warstw psychiki jednostki. Kultura dostarcza człowiekowi wzorców zmysłowego spostrzegania świata. Na podstawie czynności sensorycznych kształtują się bardziej złożone struktury percepcyjne oraz reprezentacje wyobrażeniowe świata<sup>6</sup>.

Treść skojarzona z danym symbolem wywołuje specyficzne reakcje emocjonalne u odbiorców komunikatu. Niektóre symbole mają bardzo specyficzne znaczenie kulturowe i mogą być nie rozumiane przez inne kultury. Wzór kulturowy można zdefiniować jako przyjęty i uznawany w danej kulturze sposób zachowania, określający stosunek do wartości i norm. Wzory kulturowe tworzą spójne, całościowe i zharmonizowane systemy i zachowania<sup>7</sup>.

Wynalezienie telewizji oraz kolejne stopnie ewolucji edycji i przekazu (magnetowid, montaż obrazów, telewizyjna projekcja przeźroczy, gier, transmisja danych teletekstu i wideotekstu) ugruntowały pozycję telewizji jako najważniejszego „przemysłu” kultury. Dzięki systemom komputerowym powstała nowego rodzaju grafika i sztuka animacji. Zapis cyfrowy i techniki komputerowe spowodowały, że telewizja przestała tylko i wyłącznie przekazywać obrazy na odległość, natomiast zaczęła kreować oraz przekazywać obrazy sztucznie stworzone, stała się multiwizją. Era mikroelektroniki, która została zapoczątkowana wynalezieniem mikroprocesora, wyznaczyła granicę pomiędzy „starymi” oraz „nowymi” mediami dokumentowania oraz przekazu kultury. Nowe media, działające w oparciu o układy scalone oraz kodowane sygnały cyfrowe, służą utrwalaniu oraz transmisji informacji i programów. Stworzyły użytkownikowi domowego sprzętu komputerowego nieznane wcześniej możliwości dostępu i przechowywania dóbr kultury. W pierwszej fazie wykorzystanie systemów komputerowych polegało na przetwarzaniu oraz dokumentowaniu dóbr kultury, a w późniejszej na transmisji. Wraz z upowszechnieniem się komputera uległ zmianie model konsumpcji kultury z pozadomowej (teatry, kina, filharmonie) na domową (domowe centrum rozrywki).

<sup>6</sup> A. KĘPIŃSKA: *Sztuka w kulturze...*, s. 41–42.

<sup>7</sup> A. JACHNIS, F.J. TERELAK: *Psychologia konsumenta...*, s. 44–45.



Dzięki cyfrowości uczestniczymy w migracji umysłu w kierunku ekranu. W jej skład wchodzi technologia nowej pamięci świata, która zapewnia dostęp do wszystkiego w czasie rzeczywistym. Naszemu życiu towarzyszą trzy ekrany, na podstawie których rozwija się obiektywna wyobraźnia: ekran telewizyjny, który jest kolektywny, ekran komputera, który (choć funkcjonuje w Sieci) jest prywatny i spersonalizowany oraz ekran telefonu komórkowego, który jest w pełni konektywny. Trzecia generacja ekranów jest całkowitym przedłużeniem naszego umysłu, a także systemem wymiany pomiędzy umysłami. Obejmuje ona prywatne i uprzywilejowane wpisy do wspólnej pamięci, na przykład takiej, jak Wikipedia<sup>8</sup>.

W przeszłości sztuka przedinformatyczna naśladowała życie. Dziś życie naśladuje sztukę, sztuka wirtualizuje życie. Wraz z rozbudową globalnej infrastruktury informacyjnej (szerokopasmowych autostrad informacyjnych) stopniowo zanika podział na analogowy i cyfrowy przekaz telewizyjny oraz cyfrowy przekaz przez sieci komputerowe (czyli telewizor i monitor). Podłączenie do infostrad umożliwia dostęp do kilkuset kanałów telewizji cyfrowej oraz wideo na żądanie. Cechą charakterystyczną medialnej, poprzemysłowej kultury – według Ryszarda W. Kluszczyńskiego – jest jej interaktywność<sup>9</sup>. Pozwala ona na indywidualizację odbiorców, suwerenne odbieranie oferty i kontrolę nad nią, przez co odróżnia się od przedinformatycznej kultury umasowionej, nadawanej jednokierunkowo do odbiorców. Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne w coraz większym stopniu określają kształt procesów cywilizacyjno-kulturowych. Zmieniają tradycyjne rozumienie pojęć cywilizacja czy kultura. Cywilizacja to formacja obiektywna, która należy do świata zewnętrznego, nadbudowa nad pierwotną naturą świata, stworzone przez człowieka sztuczne środowisko. Kultura to sfera subiektywna, wewnętrzna, indywidualna, nadbudowa nad pierwotną naturą człowieka. Kiedyś zewnętrzność techniki była odczuwana jako przedłużenie mięśni i zmysłów. Obecnie myślenie i odczuwanie zdeterminowane przez technikę staje się częścią duchowo-

<sup>8</sup> D. DE KERCKHOVE: *Umysł dotyku. Obraz, ciało, taktylność, fotografia*. W: *Kody McLuhana: topografia nowych mediów*. Red. A. MAJ, M. DERDA-NOWAKOWSKI. Katowice 2009, s. 39.

<sup>9</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Film, wideo, multimedia – sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Warszawa 1999, s. 50–51.

wego środowiska człowieka. Wydawać by się mogło, że kultura zatoczyła koło i po okresie, kiedy sztuka oddzieliła się od rzemiosła, sprawności, z powrotem zrosła się z nimi, by – tak jak za czasów starożytnych Greków – *techné* znowu oznaczało i sztukę, i rzemiosło, i sprawność. Nowe techniki zapisu, odtwarzania, przetwarzania oraz transmisji sygnałów to w istocie nowy sposób kodowania i dekodowania tekstów kultury, nowy sposób rozumienia tradycji.

Ryszard W. Kluszczyński wyróżnia – za Margaret Mead – trzy generacje kultur, które pokazują specyfikę zmian relacji międzypokoleniowych<sup>10</sup>. I tak:

1. kultura prefiguratywna, (społeczeństwa agrarne) przekaz pokolenia rodziców wystarczył wstępującemu pokoleniu do przeżycia bez wstrząsów oraz dysonansów o charakterze poznawczo-emocjonalnym (starsze pokolenie socjalizuje młodsze);
2. kultura figuratywna, (społeczeństwa przemysłowe) ekwipunek obyczajowy i mentalny odebrany od wcześniejszych pokoleń jest niewystarczający, ważniejsze są wartości, wiedza i umiejętności przejmowane od instytucji (szkoły, zakłady pracy) oraz propagowane przez media (występuje socjalizacja wzajemna);
3. kultura postfiguratywna, (społeczeństwa ponowoczesne, informacyjne) pokolenia wstępujące najlepiej radzą sobie z adaptacją do nowych warunków kulturowych (rewolucja informacyjna); ekwipunek mentalny oraz aksjologiczny przejęty od rodziców jest relatywnie niewielki, to dzieci uczą rodziców jak poruszać się w nowej przestrzeni kulturowej – ma miejsce (re)socjalizacja pokoleń starszych.

Rozwój technologii informacyjno-komunikacyjnych, pojawienie się nowych mediów (internet) w istotny sposób wpływa na sytuację kulturową – intensywnie oddziałuje na proces przeobrażania się współczesnych kultur narodowych. Ponadto modyfikuje status tożsamości, zarówno jednostkowych, jak i zbiorowych, społecznych. Konsekwencją procesu mediatyzacji współczesnego świata jest postępująca globalizacja kultury<sup>11</sup>. W latach sześćdziesiątych Marshall McLuhan ogłosił powstanie globalnej wioski,

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...

<sup>10</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów*. Kraków 2001, s. 44–45.

<sup>11</sup> M. McLUHAN: *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka*. Warszawa 2004, s. 38–39.

tn. wspólnoty ludzkiej połączonej w jedną całość za pomocą elektronicznych środków komunikacji medialnej (telewizji). Współcześnie rzeczywistość udostępniana, przetwarzana, lub kreowana przez media otrzymała miano świata post-biologicznego<sup>12</sup>. Cechą charakterystyczną tego świata jest to, że kontakty międzyludzkie są zapośredniczone przez media, a spotkania coraz częściej odbywają się w cyberprzestrzeni. Obecnie obserwuje się odmasowienie mediów tradycyjnych (telewizja) oraz ich dostosowywanie się do różnicującego się, pluralizującego środowiska odbiorców – Sieć Internet.

Od dłuższego czasu żyjemy w epoce post-biologicznej. Oznacza to, że stale rosnąca liczba zjawisk, które składają się na nasze życie, jest mediatyzowana, rozszerzana, przekształcana, tworzona przez technologię<sup>13</sup>. Nasze kontakty z innymi ludźmi, ze światem cywilizacji, z naturą odbywają się przy udziale różnego rodzaju przekazników, protez, interfejsów. Obok życia, które odbywamy w świecie realnym, sporą część czasu spędzamy w cyberprzestrzeni. Im częściej przebywamy równocześnie w obu tych światach, tym łatwiej tracimy zdolność ich rozróżniania. Światy te tworzą nowe jakościowo rzeczywistości, określane mianem symulaków.

Zostaje skonstruowany model rzeczywistości w celu jej symulowania (a nie odbijania czy zastępowania). Ukształtowany w ten sposób znak nie odsyła już do rzeczywistości, lecz znaczy sam siebie. W ten sposób zostaje zerwana podstawowa przesłanka iluzji, utożsamiająca to co widzialne z tym, co realne, a tego rodzaju obraz nie jest już nośnikiem prawdy<sup>14</sup>.

Nowa jakościowo sytuacja cywilizacyjna człowieka współczesnego – poszerzone środowisko, w tym biosfera uzupełniona o technosferę – silnie wpływa na kształt współczesnej kultury, która może być określana mianem cyberkultury. Nadmierna szybkość przeobrażeń może spowodować wiele negatywnych skutków. Nazbyt dynamiczne przemiany mogą nie sprzyjać zdrowiu psychicznemu jednostek i całych społeczeństw. Mogą prowadzić do rozlicznych stresów i konfliktów w obrębie struktur spo-

<sup>12</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Film, wideo, multimedia...*, s. 50–51.

<sup>13</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółczesność informacyjna...*, s. 79–80.

<sup>14</sup> J. BAUDRILLARD: *Symulakry i symulacja*. Warszawa 2005, s. 118.

łecznych, które mogą spowodować rozpad i katastrofę, zamiast szybkiej i udanej transformacji. Aby tego uniknąć, nieodzownym jest spełnienie funkcji adaptacyjnych, kreowanie i przeprowadzanie rytuałów przejścia, oswojenia z nowym światem; ponadto poszerzenie i pogłębienie świadomości społecznej, otwieranie jej ku nowym, wirtualnym światom, oswojanie z perspektywą globalizmu, uczenie aktywności poprzez wciąganie w interakcję z systemem, ugruntowujące potrzebę wolności<sup>15</sup>.

**Cyberkultura** to wieloaspektowy kompleks, który wyrasta ze społecznego doświadczenia życia w świecie zdominowanym przez technologie informacyjno-komunikacyjne<sup>16</sup>. Spośród właściwości charakterystycznych dla cyberkultury, dla procesów, poprzez które wypowiada się społeczeństwo informacyjne, można wymienić:

- globalizację
- multimedialność
- interaktywność
- interkonektywność.

Głównym źródłem współczesnej cywilizacji, powstających utworów medialnych oraz multimedialnych – według Ryszarda W. Kluszczyńskiego<sup>17</sup> i Piotra Zawojskiego<sup>18</sup> – są technologiczne hybrydy o charakterze medialno-elektroniczno-komunikacyjnym, zintegrowane multimedialne systemy komputerowe, łączące specyfikę telewizji, wideo z internetem czy rzeczywistością wirtualną. Systemy, które umożliwiają odbiór, rejestrację, edycję oraz przekaz obrazów i dźwięków cyfrowej jakości.

Obecnie fundamentalne znaczenie dla powstania i przeobrażeń cyberkultury ma istnienie oraz przeobrażenia technologii elektronicznych i komputerowych. Komunikaty są coraz częściej lokowane w cyberprzestrzeni, wirtualnych przestrzeniach pamięci komputerowej, sieci, globalnej telekomunikacji oraz mediach cyfrowych. Współczesna cyberkultura akcentuje dwie właściwości zachowań odbiorczych<sup>19</sup>:

<sup>15</sup> H. JENKINS: *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*. Warszawa 2007, s. 67.

<sup>16</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółczesność informacyjna...*, s. 80.

<sup>17</sup> Ibidem.

<sup>18</sup> P. ZAWOJSKI: *Elektroniczne obrazy i dźwięki. Między sztuką a technologią*, Kielce 2000, s. 38–39.

<sup>19</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółczesność informacyjna...*, s. 79–82.

1. Nawigacja – dialog ze strukturą hipertekstualną (multimedia interaktywne: internet, CD-ROM, DVD). Odbiorca doświadcza wrażenia nieskończoności własnej nawigacji, nieokreśloności wirtualnych przestworzy, dzięki niezliczonej ilości dróg i opcji, które znacznie przekraczają możliwości penetracji i skonkretyzowania.
2. Strategia gry – użytkownik, rozpoczynając swój kontakt z dziełem, ma oprócz możliwości współkreacji własnego doświadczenia także możliwość stwarzania nowych reguł gry.

Świat w swej złożoności nie rozwija się lecz różnicuje. Podlega temu procesowi także i sztuka. Wszystko co jest aktualnie tworzone, staje się możliwością wyboru. Sztuka wsparta przez technologię oraz naukę, całościowo pojmowana kultura, przekracza kolejne granice i wciąż wzbogaca się. Multimedialność oraz interaktywność to pojęcia, które wypierają dziś tradycyjne kategorie estetyczne, takie jak kontemplacja czy piękno. Klasyczne pojęcia odnajdywały swe odniesienia przede wszystkim w świecie natury, natomiast współczesne pojęcia dotyczą głównie zjawisk społecznych, kulturowych czy cywilizacyjnych. Współcześnie jesteśmy świadkami procesu stapiania się biosfery z technosferą. Rozwijająca się od kilkudziesięciu lat sfera mediów spowodowała, że komunikowanie uzyskuje obecnie rangę podstawowego obszaru wszelkiej aktywności ludzkiej, a percepcja fundamentalne znaczenie<sup>20</sup>.

Rozwój technologii komunikacyjnych, pojawianie się nowych mediów oraz ich powszechne zastosowanie w znacznej mierze wpłynęły na nasze życie, doświadczenia, gruntownie przekształciły kulturę. Szczególnie dynamiczny rozwój trwa od kilkunastu lat i jest związany z doskonaleniem technik cyfrowych. W rezultacie tych przemian ukształtowała się sfera rzeczywistości medialnej, miejsce przenikania się światów wirtualnych i rzeczywistości realnej. Dotychczas nasze życie rozgrywało się pomiędzy różnymi cywilizacjami, kulturami. Obecnie rozgrywa się w międzyprzestrzeniach i międzyczasach, pomiędzy światem realnym, a wirtualnym. Realność i wirtualność łączą się w nowe jakościowo rzeczywistości, określane mianem symulaków, gdzie nie sposób odróżnić byt realny od wirtualnego. Rozwój mediów doprowadził do znacznej rozbudowy i transformacji technosfery. Nowe technologie stają się rozszerzeniami,

<sup>20</sup> A. Gwóźdź: *Obrazy i rzeczy...*, s. 24–25.

przedłużeniami ludzkiego ciała, jak i zmysłów. Samo ciało, jego definicja, historia, substancja i płeć ulegają przetworzeniom. Zmiany te wpływają na charakter ludzkiej tożsamości, który przybiera formę zmiennego procesu, przekształcającego odniesienia pomiędzy cielesnością a sferą psychiki, realnością ciała i wirtualnością wyobraźni. Nowa sytuacja cywilizacyjna człowieka, jego poszerzone i zniekształcone środowisko, zdecydowanie oddziałuje na sposób pojmowania tożsamości przez jednostkę, społeczeństwo, na kształt współczesnej kultury, która staje się cyberkulturą<sup>21</sup>. Złożoność, zmienność, ulotność, transgresja – oto terminy, które dziś określają ludzką tożsamość. Coraz więcej czasu spędzamy w świecie wirtualnym, który jest pozbawiony przeszłości, jest skierowany wyłącznie ku przyszłości. Oznacza to postępującą dywersję wobec pamięci, utratę więzi z przeszłością, utratę korzeni. Cytując słowa McKenzie Warra: *Nie mamy już korzeni, lecz anteny*.

Współcześnie dominującą strategią staje się gra, związana z cyberkulturą oraz multimediami. Prawda o świecie ma charakter psychosomatyczny. Wiedza o rzeczywistości jest produktem aktywności podmiotu stymulowanego oraz usiłującego ogarnąć ją świadomością.

We współczesnym nam świecie coraz liczniejsza grupa zjawisk traci dotychczasowe funkcje, znaczenia, czy zmienia formy. Jesteśmy konfrontowani z coraz to nowymi, nieznanymi fenomenami. Stare pojęcia i narzędzia ujawniają swoją bezużyteczność, a świat wymyka się poznaniu. Szybkość przeobrażeń cywilizacyjnych, kulturowych osiąga dziś poziom prawdopodobnie nie spotykany nigdy wcześniej. Żyjemy obecnie w wielu, różnych światach, przemieszczamy się między nimi z rosnącą swobodą. Z każdego próbujemy zabrać pamiątkę, wspomnienie naszej w nim obecności, w niektórych udaje nam się zostawić jakiś ślad. Nasza pamięć jest swego rodzaju kolażem fragmentów miejsc, ludzi, wydarzeń, ideologii, mitów związanych z odwiedzanymi światami. Produkujemy o sobie informacje, przechowujemy je, przetwarzamy, wysyłamy. Tworzymy je, aby mogły nas zastąpić w miejscach, w których nie możemy być. Stajemy się społeczeństwem informacyjnym, nomadami cyberprzestrzeni, a nasze związki przybierają formę telematycznego komunikowania. Dynamiczna ekspansja technologii informacyjno-komunikacyjnych oraz gwałtowny

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...

<sup>21</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółeczeństwo informacyjne...*, s. 80–82.

rozwój mediów elektronicznych zrewolucjonizowały niemal wszystkie dziedziny naszego życia. Nowe media stworzyły podstawy dla znaczących przeobrażeń społecznych, gospodarczych oraz kulturalnych, w wyniku czego tradycyjne społeczeństwo industrialne przeobraża się w nową formę organizacji życia – **społeczeństwo informacyjne**<sup>22</sup>.

Termin społeczeństwo informacyjne oznacza *możliwość szerokiego dostępu (dla wszystkich podmiotów struktury społecznej) do informacji, usług, rozrywki na życzenie, możliwość interakcji i swobodnego operowania danymi, możliwość przeprowadzania rozmaitych operacji na odległość i podjęcia komunikowania w dowolnej chwili i z dowolnego miejsca na świecie połączonego w wirtualną całość za pomocą sieci telekomunikacyjnej*<sup>23</sup>. Pojęcie społeczeństwa informacyjnego wywodzi się z Japonii, po raz pierwszy zostało użyte przez Tadao Umesamo w 1963 roku. W Europie pojawiło się w końcu lat siedemdziesiątych, a w następnej dekadzie upowszechniło się w Stanach Zjednoczonych. Społeczeństwo informacyjne jest szczególnie efektywnie kształtowane obecnie, w okresie dynamicznego rozkwitu cyfrowych oraz interaktywnych mediów. Społeczeństwo informacyjne to taka forma organizacji społecznej, która trwa i rozwija się dzięki otwartemu dostępowi do informacji. Media cyfrowe oraz ich interaktywność umożliwiają otwarty dostęp do informacji, łączą masowy zasięg z jednostkowym, indywidualnym trybem komunikowania. Podstawową rolę w społeczeństwie informacyjnym odgrywają media interaktywne.

Obecnie media znamienne dla społeczeństwa masowego (prasa, radio, telewizja) ustępują miejsca cyfrowym, interaktywnym środkom komunikowania. Współczesna technologia cyfrowa łączy technologie komputerowe, telewizyjne, telefoniczne z transmisją satelitarną, technologiami laserowymi, światłowodowymi. W rezultacie otrzymujemy komputerowe stacje multimedialne, internet. Ich komunikacyjne zastosowanie w radykalny sposób wpływa na zmianę ludzkiego życia, formy uczestnictwa w kulturze, formy edukacji. Szczególnie ważną rolę odgrywają dziś technologie związane z internetem<sup>24</sup>.

<sup>22</sup> Ibidem, s. 11; L.W. ZACHER: *Rewolucja informacyjna i społeczeństwo. Telewizja jako społecznie ryzykowne medium*. Warszawa 1997, s. 56–57.

<sup>23</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Społeczeństwo informacyjne...*, s. 11.

<sup>24</sup> L.W. ZACHER: *Rewolucja informacyjna...*, s. 56–60.



Wszystkie te zmiany doprowadzają do wykształcania się zupełnie nowych form komunikowania. Telewizja, kiedyś uznawana za medium posiadające największe znaczenie społeczne, jest dziś stopniowo wypierana przez komunikowanie internetowe. Sama przeobraża się pod wpływem internetu w przekaznik multimedialny, telewizję interaktywną. Technologie multimedialne oraz interaktywne odrzucają zasady jednokierunkowej transmisji, perswazji umożliwiając prowadzenie wielogłosowej rozmowy. Coraz bardziej aktywną rolę w tak kształtowanych formach komunikowania społecznego zaczyna odgrywać odbiorca, który staje się inicjatorem, koordynatorem wydarzeń komunikacyjnych.

Bardzo intensywny rozwój nowych technik produkowania, przechowywania i przesyłania informacji prowadzi do głębokich zmian społecznych, gospodarczych i kulturowych<sup>25</sup>,<sup>26</sup>. Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne, nowe media interaktywne spowodują usprawnienie komunikowania we wszystkich dziedzinach życia społecznego. Mają wpływ na rozwój gospodarki, nauki, edukacji, kultury i sztuki. Służą także umocnieniu demokracji i praw obywatelskich. Rozwój oraz ekspansja nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych wywiera znaczny wpływ na niemalże wszystkie dziedziny i formy aktywności społecznej. Cyfrowe, interaktywne systemy multimedialne coraz częściej występują w roli narzędzi, które pośredniczą w relacjach ze światem oraz w kontaktach międzyludzkich. Jego stale powiększający się zasięg i rosnąca dynamika sprawiają, że rozwój społeczeństwa informacyjnego jest nieunikniony i będzie się rozgrywał na naszych oczach w najbliższych latach.

Wiek cywilizacji obrazkowej, kultury postmodernistycznej, która charakteryzuje się dynamicznym rozwojem elektronicznych technologii tworzenia oraz przekazu komunikatów audiowizualnych na skalę niespotykaną dotąd, niesie ze sobą wiele szans oraz zagrożeń<sup>27</sup>. Do szans można zaliczyć:

- powszechny dostęp do różnych osiągnięć twórczości artystycznej
- nowe formy elektronicznej ekspresji
- rozszerzenie granic wyobraźni (rzeczywistość wirtualna).

<sup>25</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółeczeństwo informacyjne...*, s. 11–15.

<sup>26</sup> H. JENKINS: *Kultura konwergencji...*, s. 67.

<sup>27</sup> L.W. ZACHER: *Rewolucja informacyjna...*, s. 56–60.

Pośród zagrożeń można wymienić:

- ograniczenie bezpośredniego kontaktu ze sztuką
- groźba homogenizacji kultury, ograniczenie tożsamości kulturowej
- groźba dominacji środków audiowizualnych
- prymat kultury masowej<sup>28</sup>.

Każda kultura tworzy charakterystyczne dla siebie zasoby ideogramów, które mogą opisywać otaczający świat, lub też kreować określoną rzeczywistość. Nowe ikony określają naszą percepcję, wpływają na naszą świadomość. Przenikają do naszego umysłu, łączą się z najgłębszymi warstwami naszej osobowości i odciskają engramy dziedzictwa kulturowego.

## Media i konsekwencje rozwoju technologicznego dla komunikacji obrazowej

Wraz z rozwojem cywilizacji, z mechanizacją i industrializacją życia ukształtowały się pewne wzorce psychiczne oraz charakter doznań zmysłowych. Wizualny spektakl, którego jesteśmy świadkami niemalże w każdym momencie życia, nie jest tylko grą obrazów, lecz relacją społeczną między ludźmi, zapośredniczoną przez obrazy<sup>29</sup>. Świadczą o tym technologiczne i instytucjonalne początki oraz rozwój poszczególnych mediów, tj. malarstwa, rzeźby, grafiki, fotografii, kina, telewizji, wideo, komputera, Sieci Internet, rzeczywistości wirtualnej, oraz próby wykorzystania i zastosowania obrazu do różnych celów. Zachodzące przemiany technologiczne powodują, że każde z mediów ulega szeregowi transformacji na poziomie procesu tworzenia, tematu czy warstwy estetycznej. Ma miejsce dialog mediów, powstają formy o charakterze hybryd, a w konsekwencji stopniowo zacierane są ich granice i odrębności.

Obraz, mówi fenomenologia, jest nicością przedmiotu. Jednak w Fotografii, jak zakładam, nie chodzi tylko o nieobecność przedmiotu; to także za jednym zamachem, na równi, fakt, że ten przedmiot naprawdę istniał, i że znajdował się tam, gdzie go widzę. To w tym tkwi sza-

<sup>28</sup> Ibidem.

<sup>29</sup> S. KRZEMIENŃ-OJAK: *Kultura i sztuka u progu XXI wieku*. Białystok 1997, s. 35.

leństwo. Gdyż przed Fotografią żadne przedstawienie nie mogło mnie upewnić o przeszłości rzeczy, jak tylko pośrednio. Ale wobec Fotografii moja pewność jest natychmiastowa: nikt na świecie nie może mnie od tego odwieść. Fotografia staje się więc dla mnie dziwnym medium, nową formą halucynacji: fałszywą na poziomie postrzegania, prawdziwą na poziomie czasu. Halucynacją umiarkowaną, w pewnym sensie skromną, podzieloną (z jednej strony „nie ma tego tutaj”, z drugiej „ale to naprawdę było”): szalony obraz, ocierający się o rzeczywistość<sup>30</sup>.

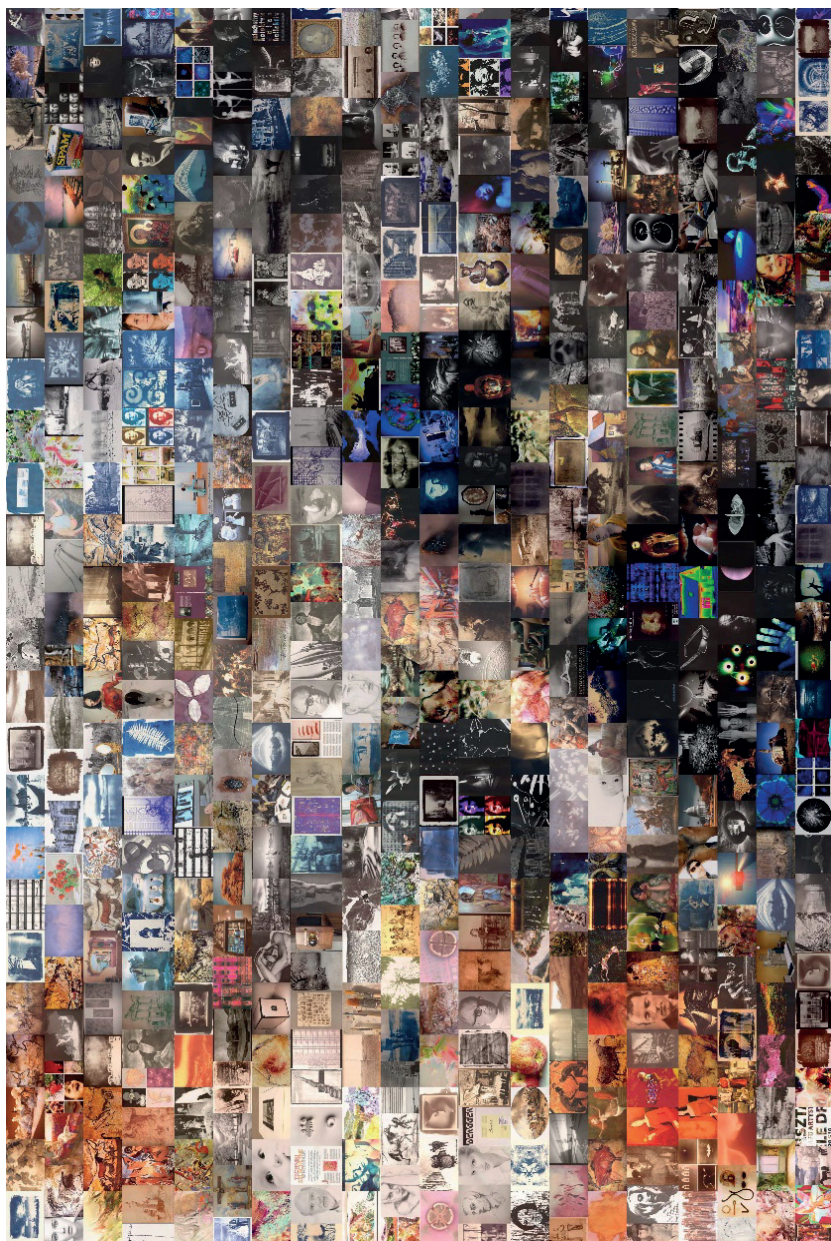
Grafika komputerowa to zaledwie fotorealizm – zdolność do imitowania nie percepcyjnego i cielesnego doświadczania rzeczywistości, lecz zaledwie jej fotograficznego obrazu. (...) A nasze przekonanie, że grafika skutecznie imituje rzeczywistość bierze się stąd, że w ciągu ostatnich stu pięćdziesięciu lat nauczyliśmy się traktować obraz fotograficzny i filmowy jak rzeczywistość<sup>31</sup>.

Twórczość plastyczna rozumiana jako tworzenie obrazów towarzyszy człowiekowi bez względu na środowisko czy kręgi kulturowe od bardzo dawna. Najstarszym zachowanym śladom **malarstwa**, utrwalonym na ścianach skalnych, przypisywano znaczenie magiczne. Tematyka obrazów tworzonych w późniejszym okresie to sceny mitologiczne, religijne oraz historyczne. W następnych wiekach malarstwo było dokumentem przemian światopoglądu człowieka dotyczącego religii, nauki, wzrosło znaczenie malarstwa jako sztuki. Jako temat pojawiły się: martwa natura, portret, akt czy pejzaż.

W malarstwie XX wieku obserwuje się przede wszystkim ujawnienie wewnętrznych wizji twórców oraz dążenie do integracji i mieszania wszelkich technik. W efekcie otrzymujemy dzieła nieprzedstawiające, abstrakcyjne, surrealistyczne. W dobie mediów cyfrowych powstają prace o charakterze intermedialnym, od strony formalnej ma miejsce komputerowe przetwarzanie danych w obrazy.

<sup>30</sup> R. BARTHES: *Światło obrazu*. Warszawa 1996, s. 194–195.

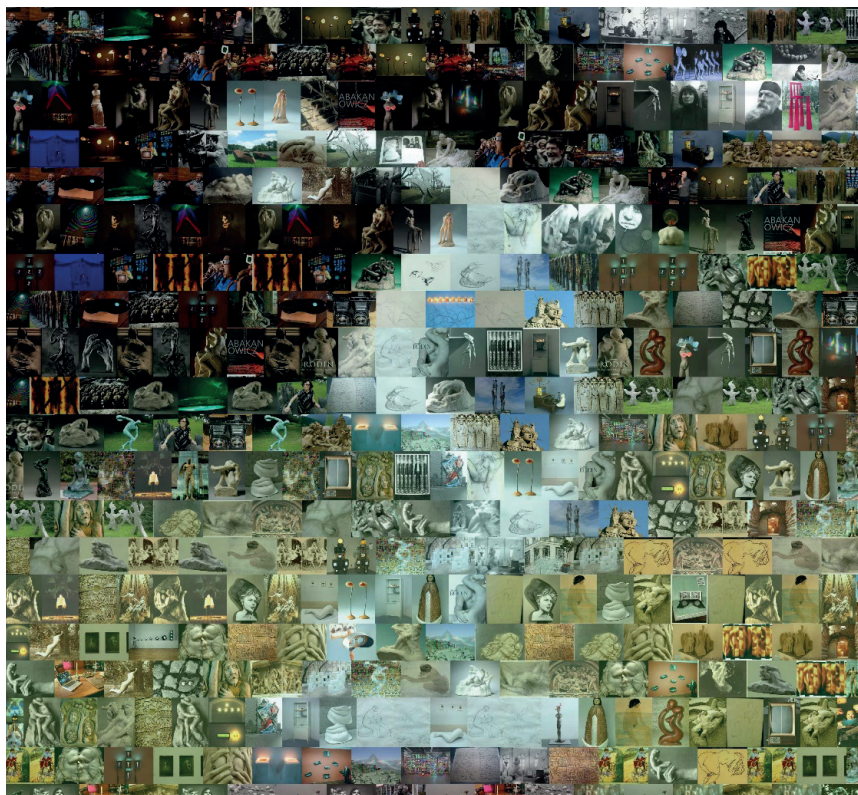
<sup>31</sup> L. MANOVICH: *Język nowych...*, s. 310.



*Sieciowe asocjacje – mozaika mediów – malarstwo, druk cyfrowy 2012, praca własna*

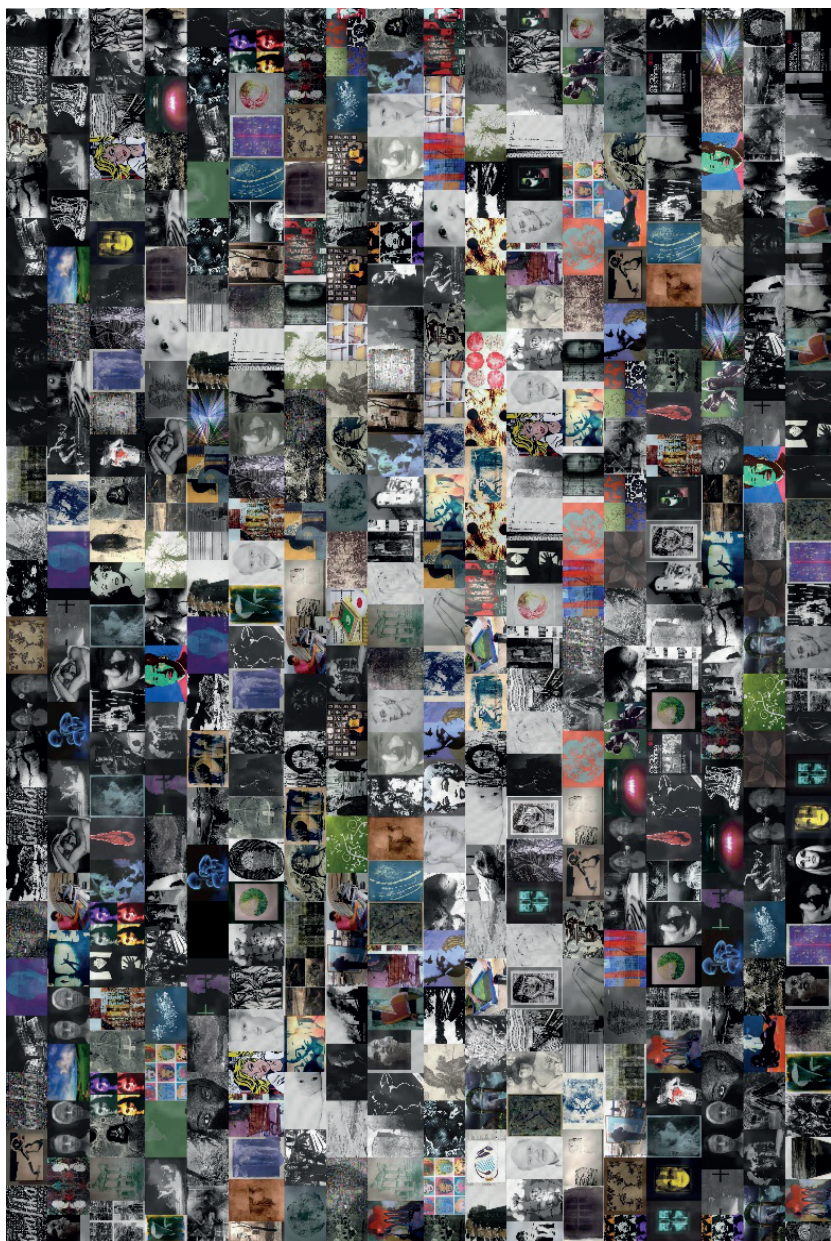


**Rzeźby** to ukształtowane kompozycje trójwymiarowe, które są na ogół pozbawione funkcji użytkowych. Podobnie jak malarstwo, towarzyszą człowiekowi od początków jego twórczości plastycznej. W kulturach starożytnych rzeźbie przypisywano funkcje magiczne, była ona podporządkowana wymogom kultu religijnego, tematem były sceny mitologiczne i religijne, przybierała formy sakralne, sepulkralne. W późniejszym okresie stała się komentarzem do tradycji kulturowych, podjęła tematykę historyczną, rozpowszechniła się rzeźba architektoniczna, dekoracyjna, pomnikowa, portretowa.



*Sieciowe asocjacje – mozaika mediów – rzeźba, druk cyfrowy 2012, praca własna*

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...



*Sieciowe asocjacje – mozaika mediów – grafika, druk cyfrowy 2012, praca własna*



Obecnie tworzy się rzeźby abstrakcyjne, niefiguracyjne, obserwuje się próby poszukiwania nowych środków wyrazu, wykorzystuje się do tego celu nowe techniki obrazowania jak projekcje wideo, lasery, systemy komputerowe, druk 3D.

**Grafika**, rozumiana jako sztuka powielania kompozycji za pomocą technik plastycznych, ma swoje źródła w drukowaniu tkanin, zdobieniu skór, czy odciskaniu pieczęci; była znana już w starożytnym Egipcie. W przeszłości grafika była stosowana do ilustrowania książek drukowanych. Obecnie pełni funkcje użytkowe, służy celom wydawniczym, reklamowym. Grafika artystyczna, która jest zapisem oryginalnej kreacji autora, powstaje jako unikalne rękodzieło i pełni funkcje estetyczne.

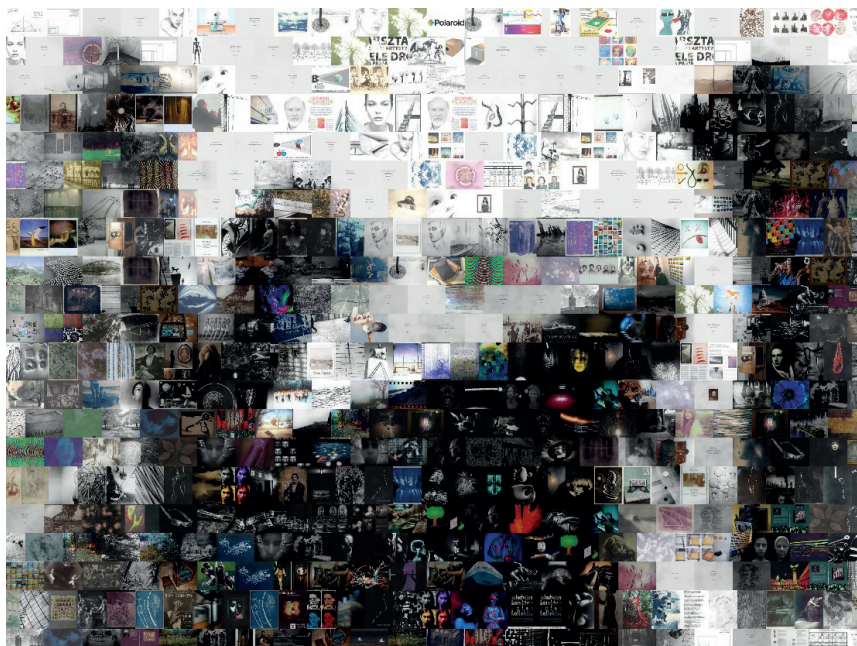
Grafika komputerowa znajduje szerokie zastosowanie w informacji, edukacji, przemyśle poligraficznym, rozrywce (gry komputerowe, efekty specjalne, CGI ang. *computer-generated imagery*). Tworzone są syntetyczne hiperrealistyczne obrazy, imitujące fizyczne podobieństwo do świata natury i kultury.

Dzięki rozwojowi nauki i techniki odkrycie światłoczułości soli srebra w latach 30. XIX wieku możliwe było utrwalenie wiernego, niemal naturalistycznego odbicia fragmentów rzeczywistości. Od samego początku **fotografia** pełniła funkcję dokumentu i świadectwa wydarzeń społecznych, była ważną pomocą i metodą badawczą, służyła gromadzeniu informacji, „przybliżała” miejsca i zjawiska odległe i niedostępne człowiekowi. Fotografia znajduje zastosowanie w przemyśle poligraficznym, reklamowym, w pracowniach dokumentalnych, archiwach, biurach projektowych. Jako świadectwo subiektywnej kreacji artystycznej bywa postrzegana jako samodzielne dzieło sztuki i znajduje dla siebie miejsce w zbiorach muzealnych obok malarstwa, grafiki, rzeźby.

Obecnie obserwuje się próby zapożyczeń i odwołań fotografii do filmu, malarstwa natomiast od strony formalnej komputerowe przetwarzanie obrazów fotograficznych, rozwój fotografii cyfrowej oraz zainteresowania holografia, jako obraz wirtualny spełnia nowe funkcje w kontekście Sieci Internet, nawigacji i interaktywności<sup>32</sup>.

<sup>32</sup> M. FRIZOT: *A new history of photography*. Köln 1998, s. 289–337.

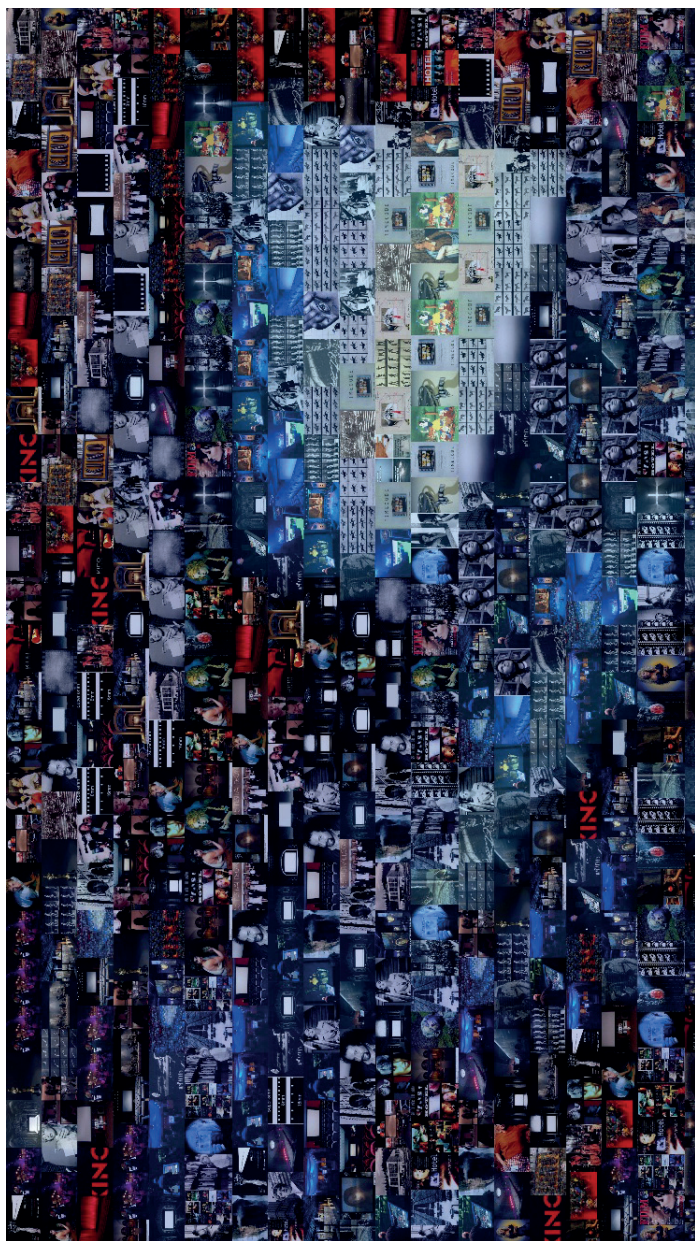




*Sieciowe asocjacje – mozaika mediów – fotografia, druk cyfrowy 2012, praca własna*

Wynalezienie **kinematografii** pod koniec XIX wieku stanowiło kulminację rozwoju archaicznych technik projekcyjnych (latarnia magiczna, *camera obscura*) oraz scenicznych inscenizacji symulacyjnych (diorama, panorama, „obrazy mgielne”). Film – utwór kinematograficzny – jest lepszym świadectwem rzeczywistości niż fotografia, ponieważ zawiera ruch oraz dźwięk. Kino na przestrzeni dekad pełniło wiele rozmaitych funkcji. Pierwsze filmy miały charakter kronik, filmów dokumentalnych. W późniejszym okresie zaczęły powstawać filmy artystyczne o charakterze widowiskowym. W zależności od sytuacji społecznej, kulturowej czy politycznej kino pełniło funkcje rozrywkowe, edukacyjne, reklamowe, propagandowe.

Obecnie film jest w znacznym stopniu utworem intermedialnym, tzn. w jednym przekazie integruje rozmaite techniki oraz technologie audiowizualne spod znaku kina i mediów elektronicznych. Ulega kolejnym przemianom, prowadząc dialog z doświadczeniem rzeczywistości wirtualnej, światem gier wideo, Siecią Internet i interaktywnością.



*Steciorze asocjacje – mozaika mediów – kino, druk cyfrowy 2012, praca własna*

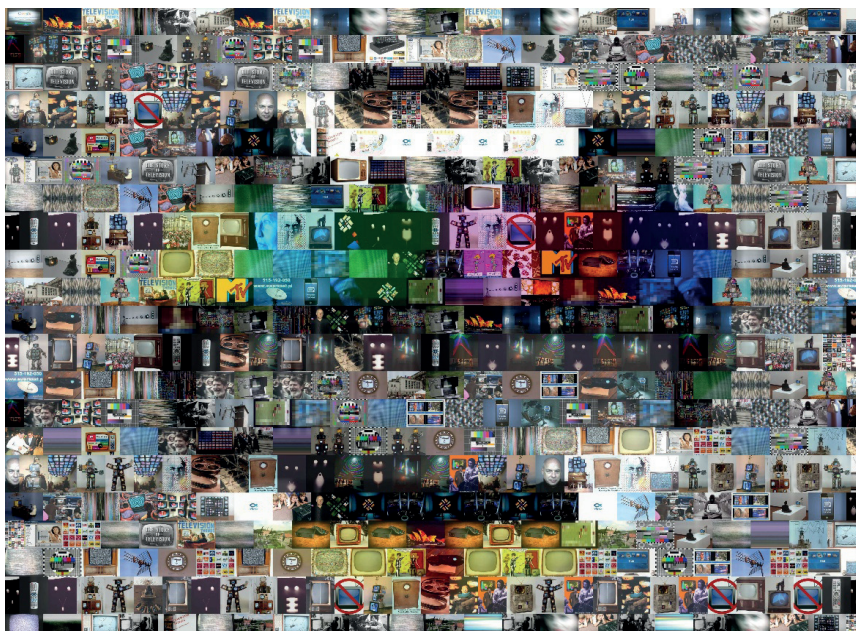
---

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...



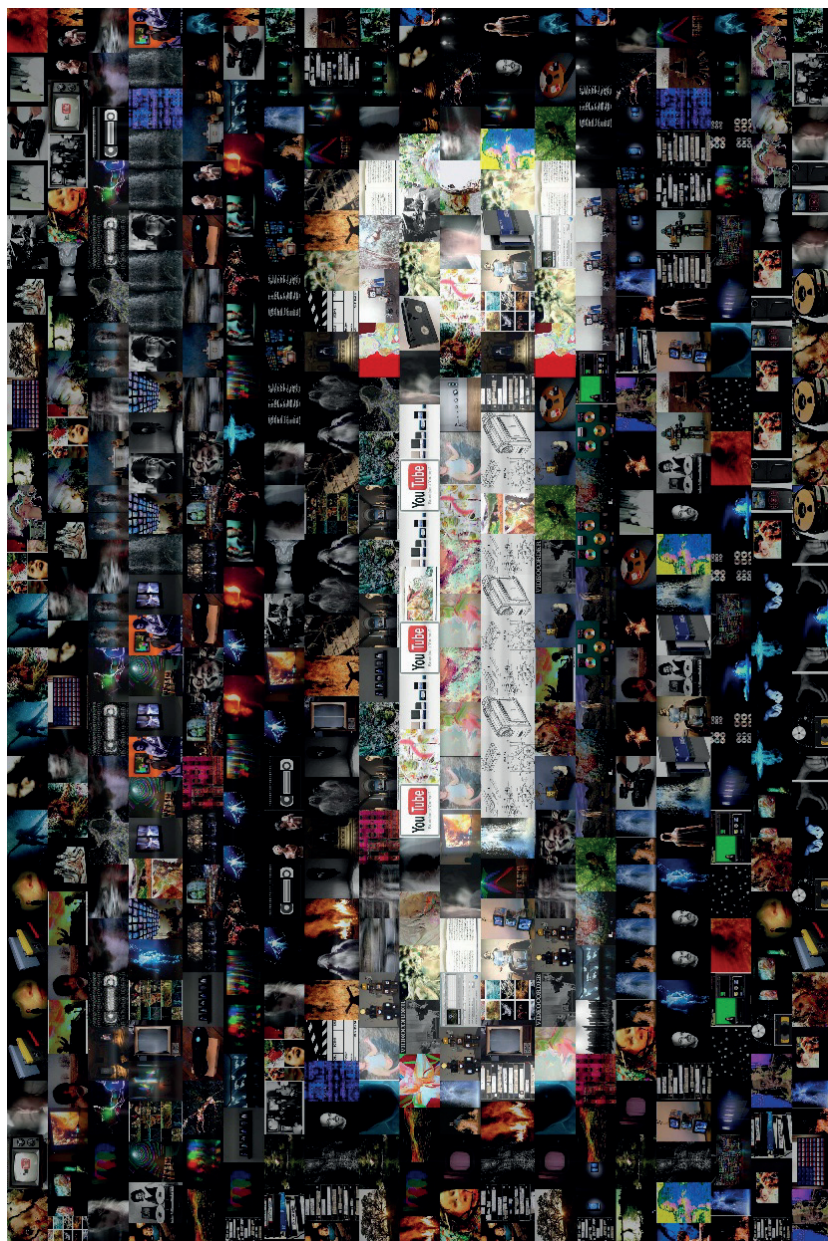
Kolejny przewrót miał miejsce w latach trzydziestych XX wieku. Pojawienie się medium elektronicznego – **telewizji** – spowodowało zastąpienie projekcji filmu przez jego emisję, oraz materialności obrazu fotochemicznego (ziarnistość taśmy, porysowania i brudy kopii, rwące się końcówki aktów, migotania obrazu) przez linie obrazu telewizyjnego, towarzyszące im szumy i oddziaływanie pola elektromagnetycznego.

Telewizja to transmitowanie na odległość ruchomych obrazów oraz dźwięku w postaci specjalnie w tym celu opracowanych programów, które mogą mieć charakter informacyjny, dokumentalny, rozrywkowy, edukacyjny. Dzięki telewizji obrazy kinematograficzne oraz transmitowane na żywo wydarzenia powodowały do mieszkań odbiorców. Ponadto – jako medium jednokierunkowej transmisji, charakteryzujące się ogromnym zasięgiem – może pełnić funkcje reklamowe oraz propagandowe.



*Sieciowe asocjacje – mozaika mediów – telewizja, druk cyfrowy 2012, praca własna*

Telewizja aktualnie stara się zmieniać, wprowadzać nowe rozwiązania wynikające z przemian technologicznych (telewizja cyfrowa, DVB,



*Sieciowe asocjacje – mozaika mediów – wideo, druk cyfrowy 2012, praca własna*

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...

VoD, HD, 2K, 4K, smart TV), doświadczeń globalnej Sieci Internet oraz mediów interaktywnych.

W latach siedemdziesiątych XX wieku miał miejsce wzrost popularności, dostępności i nastąpiło rozpowszechnienie się medium wideo. **Wideo**, technika rejestracji na taśmie magnetycznej obrazu i dźwięku, jest stadium procesu zmierzającego w stronę kultury interaktywnej. Umożliwia rejestrację i odbiór utworu w sposób kontrolowany przez widza, co ma wpływ na proces rozumienia i przeżywania. Do funkcji najczęściej przypisywanych wideo zaliczyć można funkcje rozrywkowe, dokumentalne oraz edukacyjne.

Współcześnie możliwości zapisu dynamicznego obrazu świata, kiedyś zarezerwowane dla wybrańców, właściwie są najprostszym i najtańszym urządzeniem dostępnym praktycznie każdemu (telefon, laptop, tablet). Możemy obserwować, zapisywać, tworzyć. Stajemy się operatorami miniaturowych narzędzi: wybieramy kadr, moment i naciskamy przycisk. Tworzymy archiwum własnego życia.

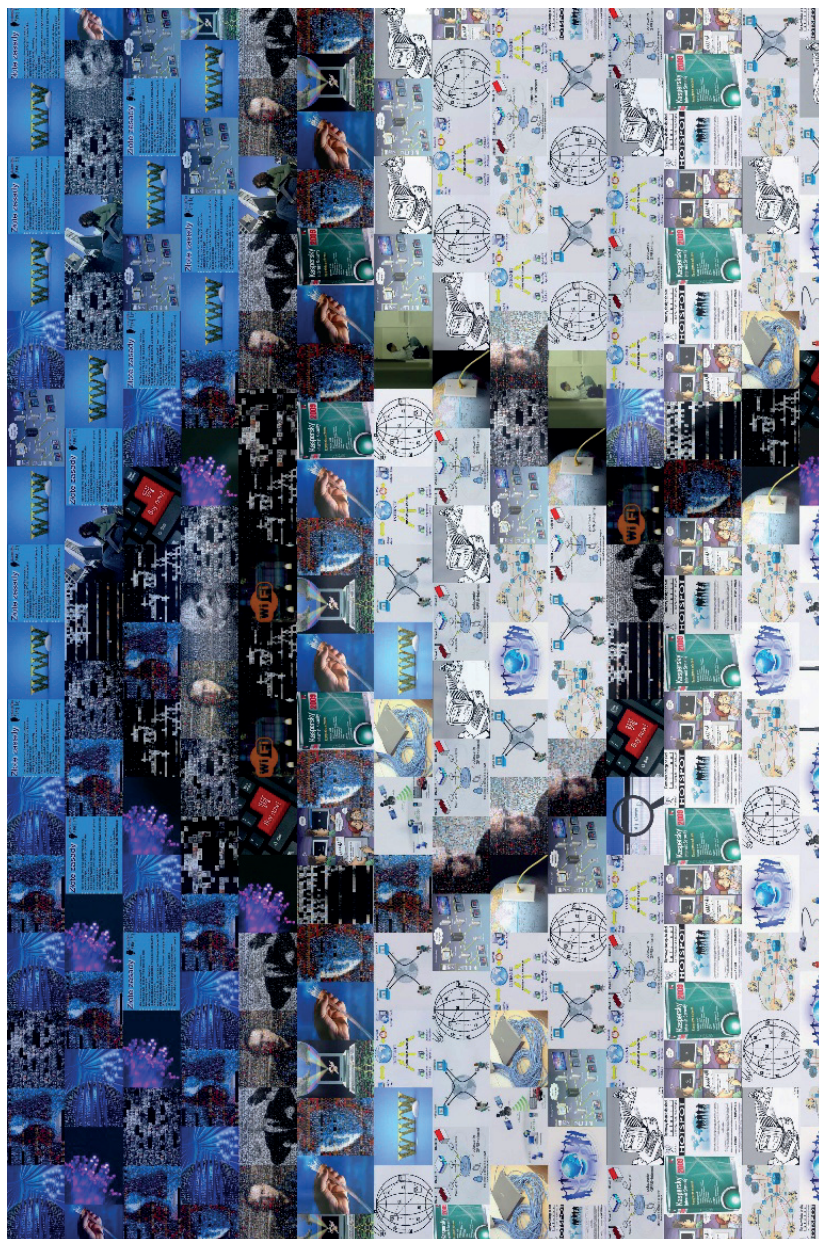
Najważniejszym wydarzeniem ostatnich dwóch dekad – według Andrzeja Gwóźdź<sup>33</sup>, Ryszarda W. Kluszczyńskiego<sup>34</sup> – jest cyfryzacja obrazu, która wytycza nowe drogi formowania komunikatów obrazowych, a tym samym współtworzy przełom w kulturze końca XX wieku. Obrazy wytworzone za pomocą technik **komputerowych** są symulacjami, znoszą zasadę odpowiedniości pomiędzy obrazem a tym, co obrazowane (znakiem a jego odniesieniem), wprowadzają nowe figury widzenia. Taka struktura obrazów komputerowych umożliwia nieograniczone możliwości ingerencji i przetwarzania obrazu cyfrowego oraz jego przesyłania na odległość.

Technologie obrazowania oparte o systemy komputerowe (**Sieć Internet, gra komputerowa, rzeczywistość wirtualna**) oferują użytkownikowi nowe możliwości interakcji, immersji, niekończącej się nawigacji w przestrzeni hipertekstualnych komunikatów obrazowych, czy publikowania własnych materiałów multimedialnych.

<sup>33</sup> A. Gwóźdź: *Obrazy i rzeczy...*, s. 24–25.

<sup>34</sup> R.W. Kluszczyński: *Spółeczeństwo informacyjne...*, s. 14–15.

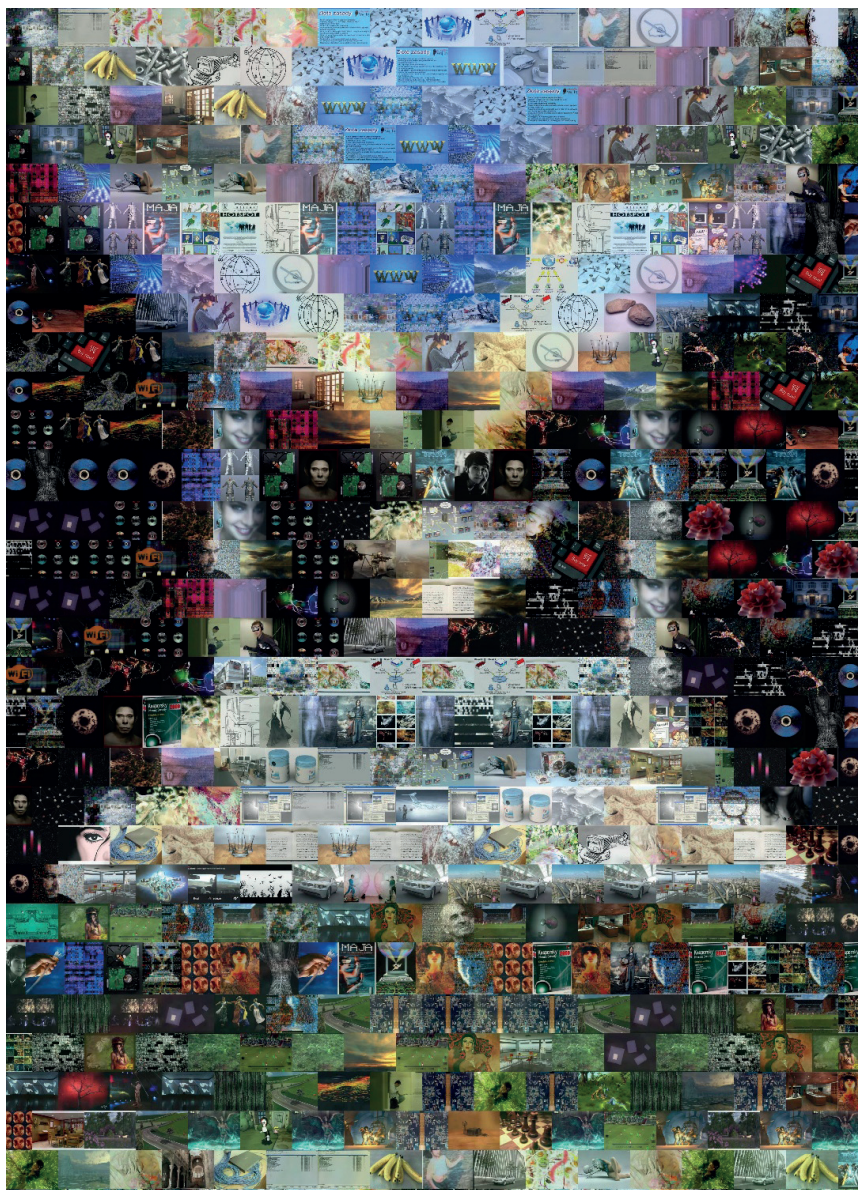




*Steciorne asocjacje – mozaika mediów – Sieć Internet I, druk cyfrowy 2012, praca własna*

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...





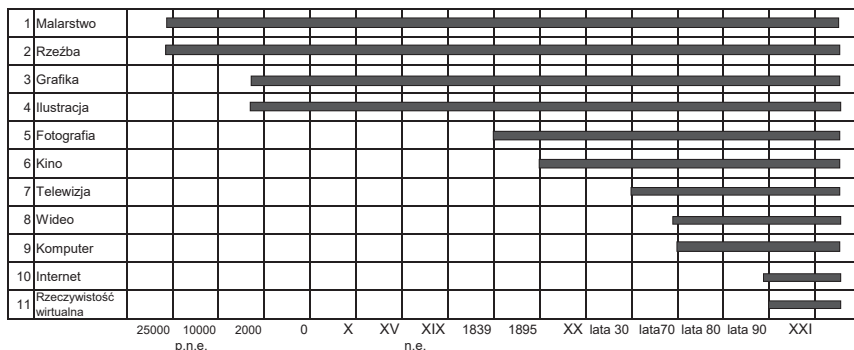
*Sieciowe asocjacje – mozaika mediów – Sieć Internet II, druk cyfrowy 2012, praca własna*



Kulturowe technologie społeczeństwa industrialnego – kino, moda – skłaniały nas do identyfikacji z czyimś cielesnym obrazem. Media interaktywne skłaniają nas do identyfikacji z czyjąś strukturą mentalną. Widz kinowy (...) pożądał i próbował naśladować ciało gwiazdy filmowej, natomiast użytkownik komputera skłaniany jest do podążania mentalnym torem twórcy nowych mediów<sup>35</sup>.

Tabela 1. przedstawia rozwój poszczególnych mediów/form obrazowania w funkcji czasu.

TABELA 1. Rozwój poszczególnych mediów – form obrazowania w funkcji czasu



Źródło: Opracowanie własne na podstawie źródeł<sup>36, 37, 38</sup>.

Każda epoka charakteryzuje się formami obrazowania wynikającymi z aktualnych poszukiwań twórczych, a także z rozwoju i pojawiania się nowych technik oraz technologii tworzenia i przekazu obrazów. Kształtują one nowy typ zachowań odbiorczych społeczeństw oraz wpływają na nowy porządek widzenia.

W przeszłości malarstwo, rzeźba, grafika spełniały odpowiednio, w sposób dla siebie charakterystyczny, poszczególne funkcje społeczne. W połowie XIX wieku fotografia przejęła część funkcji do tej pory przynależących

<sup>35</sup> L. MANOVICH: *Język nowych...*, s. 135.

<sup>36</sup> E.H. GOMBRICH: *O sztuce*. Warszawa 1997.

<sup>37</sup> B. PIETROZOLIN-SKOWROŃSKA: *Nowa Encyklopedia Powszechna PWN*. Warszawa 1997.

<sup>38</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Film, wideo, multimedia...*

malarstwu (np. portret, pejzaż, miniatura, dokument). Wynalezienie kinematografu spowodowało, że obrazy ruchome trafiły do rzesz widzów gromadzących się w ramach spektaklu kinowego. W latach 70. i 80. XX wieku kino przestało być medium masowym na rzecz telewizji, która dzięki emisji filmów kinowych oraz bezpośrednim transmisjom uzyskała dominującą pozycję, trafiając do mieszkań odbiorców. Na przełomie XX i XXI wieku jednokierunkowy przekaz telewizyjny ustępuje miejsca interakcji, wielokierunkowemu dialogowi oraz niekończącej się nawigacji, które umożliwiają użytkownikowi cyfrowe komputerowe systemy multimedialne.

W ostatniej dekadzie nastąpił bardzo dynamiczny rozwój technik i technologii kreowania, przetwarzania oraz transmisji obrazów. Oprócz obrazów mimetycznych (fotografia, kino, telewizja) coraz częściej mamy do czynienia z obrazami generowanymi komputerowo, które pozwalają mówić o istnieniu sztucznych przestrzeni wizualnych. Ta nowa formuła fabrykuje fikcję ekranową, znosi zasadę odpowiedniości pomiędzy obrazem, a tym co jest obrazowane (znakiem a jego odniesieniem). Zostaje skonstruowany model rzeczywistości w celu jej symulowania (a nie odbijania czy zastępowania). Taki nowy znak nie odsyła już do rzeczywistości, lecz znaczy sam siebie. W ten sposób zostaje zerwana ciągłość funkcjonowania podstawowej przesłanki iluzji kinematograficznej, utożsamiającej to, co widzialne, z tym, co realne. Obraz cyfrowy nie jest już nośnikiem prawdy. Obrazy wytworzone za pomocą technik komputerowych (symulacja, animacja, grafika komputerowa, triki oparte na technologiach cyfrowych) dążą do stanowienia iluzji, a jednocześnie wprowadzają nowe figury widzenia. Obrazy te odgrywają coraz większy udział w kształtowaniu społecznych wzorców estetycznych. Nieuchronnie zbliża się koniec doby reprezentacji w kulturze i nadchodzi początek wirtualności wideogramu, hologramu oraz innych obrazów wytworzonych w technologii cyfrowej. Holografia wydaje się zwiastować zmierzch ekranów projekcyjnych i emisyjnych, na miejsce których pojawiają się symulakry oraz światło-rzeczy<sup>39, 40</sup>.

Media klasyczne oraz nowe media poddawane są złożonym transformacjom technologicznym, które prowadzą do fuzji rozmaitych mediów, do symbiozy kina i nowoczesnych komputerowych technik symulacyj-

<sup>39</sup> A. Gwóźdź: *Obrazy i rzeczy...*, s. 24–25.

<sup>40</sup> P. Zawojski: *Elektroniczne obrazy i światy...*, s. 48.

nych w hybrydy medialne. Wspólną cechą mediów elektronicznych jest fakt istnienia instalacji. Znosi ona podział na maszynę projekcyjną oraz ekran, a sama generuje obrazy oraz pozostaje w polu widzenia odbiorcy jako istotny element porządku widzenia. Multimedia interaktywne wykorzystują dorobek mediów klasycznych, jednocześnie proponują nowe rozwiązania i przekształcenia, które wynikają z ich specyfiki technologicznej. W efekcie obserwuje się daleko idące transformacje w zakresie poetyki, kształtowania nowych form montażu, czy struktur narracyjnych. Niekoniecznie pojawienie się nowych technik i technologii musi oznaczać nieuchronny upadek mediów tradycyjnych. Obecnie nowe media cyfrowe oraz tradycyjne media analogowe zajmują w pejzażu współczesnej kultury audiowizualnej miejsca równoległe i funkcjonują obok siebie, oddziałując i wpływając na siebie wzajemnie.

Na przecięciu tradycyjnego kina oraz nowych technologii multimedialnych powstają utwory o charakterze hybryd, których estetyka jest swego rodzaju melanzem estetyki fotografii, telewizji, wideo oraz obrazów generowanych przez komputer. Funkcjonują w bezpośrednim sąsiedztwie oraz przenikają i oddziałują na siebie zarówno: materia ikonosfer obrazowych (np. ziarnistość materiałów światłoczułych, liniowość obrazów telewizyjnych oraz piksele obrazów elektronicznych) jak i gramatyka oraz sposób narracji. Ulega zmianie także sposób odbioru (lektury) tego typu utworów. Coraz częściej wymagają one od widzów „zappingu” pomiędzy poszczególnymi warstwami obrazów, nieustannego procesu poszukiwania, nieskończonych ciągów asocjacji<sup>41</sup>.

Kino i telewizja stają się miejscem, gdzie spotkają się rozmaite generacje obrazowe podyktowane możliwościami technologicznymi. Obecnie mechaniczny proces odwzorowania rzeczywistości (media analogowe) jest zastępowany przez cyfrowe generowanie światów jako efekt wizualizacji algorytmów (media cyfrowe), które znoszą referencyjny związek między światem realnym a jego obrazem. Żyjemy w okresie przekształcania się cywilizacji reprodukcji w cywilizację symulacji komputerowych. Obecnie coraz częściej obserwuje się zderzenia realności ciała z jego wirtualnym rozszerzeniem. Ma miejsce tworzenie (dzięki zastosowaniu mediów elektronicznych) cyfrowych person, elektronicznych osób (awatary), które pochłaniają ich

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...

<sup>41</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Film, wideo, multimedia...*, s. 68.

osobowości i nawiązują realne więzy z awatarami innych osób. W swoich wirtualnych wcieleniach psychofizyczne ciała odnajdują poczucie wszechmocy, bezpieczeństwa, doznania totalnej, absolutnej tożsamości<sup>42</sup>.

Sposób doświadczania obrazu (fotograficznego, filmowego) polegał na kontakcie z analogowymi środkami przekazu, znajdującymi odpowiednik w optycznych zakresach fal, ruchomym lub statycznym punkcie widzenia, umiejscowionym w przestrzeni rzeczywistej. Obrazy cyfrowe (grafika, animacja komputerowa, holografia syntetyczna, hełmy wirtualne, CD-ROM'y, DVD, BD) oto niektóre z technik, które przenoszą wizję w sferę niedostępną ludzkiej obserwacji<sup>43</sup>. Wybór między licznymi mediami i ich odmianami (gry komputerowe, wideo, eksperymenty z telewizją interaktywną) przeobrażają tradycyjnego, biernego konsumenta w człowieka skazanego na współkształtowanie otaczającego go świata. Interakcja to nowa jakość całościowo pojętej cywilizacji, kultury i sztuki, która na nowo prowokuje dyskusje natury estetycznej i filozoficznej, podejmujące próby odczytania i zrozumienia naszej obecnej sytuacji. Wszystkie te przemiany wpływają w znacznym stopniu na destandaryzację kultury, kształtowanie się nowych systemów wyobrażeń, idei, symboli i wartości, różnorodność form zachowań.

Współczesna kultura przyjmuje postać kompleksu zróżnicowanych praktyk komunikacyjnych. Odchodząc od jednostronnych, jednokierunkowych form transmisji (strona dominująca dostarcza informacji, przeżyć, instrukcji stronie zdominowanej) i przybiera formę dialogu i negocjacji. Pośród przyczyn oraz celów powstania oraz funkcjonowania można wymienić dążenie do przełamania izolacji jednostek i położenie w zamian nacisku na globalną i wielostronną komunikację, której cechami są: otwartość, powszechność i bezgraniczność. Internet wydaje się być instrumentem komunikowania najdoskonalej wyrażającym powyżej opisane tendencje.

Nowe media, które charakteryzuje interaktywność oraz hipertekstualność, dokonały – według Ryszarda W. Kluszczyńskiego<sup>44</sup> – podziału ról i zmiany zakresu ich kompetencji. I tak autor przestaje być jedynym twórcą sensu dzieła, które jest obecnie współtworzone przez odbiorcę w procesie

<sup>42</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółczesność informacyjna...*, s. 11–15.

<sup>43</sup> S. KRZEMIEŃ-OJAK: *Kultura i sztuka...*, s. 50–51.

<sup>44</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółczesność informacyjna...*, s. 55–60.

interakcji. Zadaniem twórcy jest tworzenie układu-kontekstu, w którym odbiorca konstruuje przedmiot swego doświadczenia oraz jego znaczenie. Utwór hipertekstowy – wielowarstwowa, złożona forma, wielopoziomowa struktura o otwartej architekturze – oczekuje na interakcję odbiorcy. Stawiany wobec kolejnych konieczności dokonania wyboru i aktualizacji wyselekcjonowanych elementów użytkownik wykorzystuje jedynie niewielką część potencjalnych szans. Suma tych wszystkich wyborów wyznacza dzieło – wspólny wytwór twórcy (który dostarczył tworzywa oraz reguł wyboru) i odbiorcy (który dokonał selekcji tworzywa i stworzył strukturę dzieła). Od jego aktywności oraz twórczej wyobraźni zależy struktura doświadczonego przeżycia (estetycznego). Zarówno forma, jak i znaczenia, są współkreowane przez odbiorcę, który przestaje w ten sposób być jedynie odbiorcą, a staje się współtwórcą. W taki oto sposób działania interaktywne odmitologizowały rolę artysty–twórcy–demiurga, czyniąc go designerem kontekstów dla odbiorczej kreacji.

Interaktywność, która swe obecne oblicze zawdzięcza rozwojowi nowych technologii informatyczno-komunikacyjnych, jako nowa właściwość komunikacji niesie ze sobą wielorakie konsekwencje. Nie jest w pełni zrozumiała natura relacji między interaktywnością, a głębokim, intelektualnym i emocjonalnym zaangażowaniem w odbiór utworu. Nie jest wiadome, czy działania interaktywne mają wpływ uwalniający, czy też uzależniający<sup>45</sup>. Dziś, w dobie sztuki elektronicznej, stajemy się coraz częściej biernymi konsumentami obrazów wyświetlanych na szklanych ekranach, które wydają się być ośrodkiem naszego świata. Dążymy do takiego stanu rzeczy, aby każda czynność, każde wydarzenie było reprodukowane (sfotografowane, sfilmowane, zarejestrowane). Współczesną potrzebą magiczną wydaje się być pragnienie bycia potencjalnie obecnym, na ekranach monitorów, co miałoby zaświadczyć o naszym istnieniu, zastąpić doświadczenie, przeżywanie, wyobrażanie. Proces komunikacji z zastosowaniem komputera separuje ludzi, ponieważ interaktywność mediów nie oznacza interaktywności społecznej. Współczesne technologie patrzenia (telewizja, wideo, komputerowe technologie interaktywne, gry elektroniczne) wymuszają u odbiorcy miejsce siedzące (przykuwają człowieka do fotela) i odizolowują go w ten sposób od świata realnego. Symulowana

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...

<sup>45</sup> Ibidem.

rzeczywistość komputerowa prowokuje do nawigowania w świecie, który jest ograniczony programem oraz wyobraźnią. Medialna fikcja coraz częściej staje się elementem świata realnego, a rzeczywistość wygląda tak jak na ekranie. Media elektroniczne wytwarzają nowe rodzaje relacji człowiek–maszyna. Komputer oferuje możliwość wyrażania myśli w postaci obrazów, przedstawia nam spektakl naszego mózgu<sup>46</sup>.

W dobie tak dynamicznego rozwoju technologii komunikowania obrazowego coraz częściej mamy do czynienia z syndromami chorobowymi, spowodowanymi nadmiarem lub niedoborem obrazów, które przybierają formy ikonicznej narkomanii, paranoi, autyzmu. Obrazy cyfrowe ze względu na swój status – według Andrzeja Gwoźdźcia<sup>47</sup> – służą przede wszystkim wytwarzaniu efektów wiążących odbiorców z medium poprzez fascynacje (hipnoza, telepatia, trans), a w mniejszym stopniu wymianie informacji i transportowi znaczeń. Różnica pomiędzy fikcją monitorową a światem rzeczywistym ulega zatarciu na rzecz stanu halucynacji obrazowych. Obecnie coraz częściej bywa tak, że potrzeba obrazu telewizyjnego (promieniowania katodowego) przeradza się w głód lampy kinoskopowej, a jego zaspokojenie jest warunkiem osiągnięcia równowagi psychofizycznej, gdyż przywraca więź ze światem. Zaspokajanie tego rodzaju głodu zawsze będzie tylko chwilowe, w konsekwencji iluzoryczne, a osiągnięcie równowagi psychicznej w systemie przeogromnej oferty medialnej coraz trudniejsze.

Twierdzi się, że nie ma obiektywnie poznawalnej rzeczywistości, lecz konstruowane przez nasz umysł światy postrzeżeń (rzeczywistości), które powstają na styku naszej subiektywnej zdolności postrzegania oraz świadomości. Obserwujemy istotny potop audiowizualności, a telewizja oraz inne media obrazowe wypierają słowo drukowane. Jest wielce prawdopodobne, że w niedalekiej przyszłości proroctwa okażą się słowa Stanisława Lema o nadejściu elektronicznej epoki jaskiniowej. Dzieci nie będą umiały czytać, bo wystarczy im posługiwanie się obrazami ekranowymi.

Historycznie nadrzędną rolę oka ludzkiego, jako podstawowego zmysłu, zastępują nowe technologie wizualne, w których obraz przestaje mieć odniesienie do optycznie postrzeganego świata rzeczywistego. Rozwijające

<sup>46</sup> J. MŁODKOWSKI: *Aktywność wizualna człowieka*. Łódź 1998, s. 60.

<sup>47</sup> A. GWOŹDŹ: *Obrazy i rzeczy...*, s. 24–25.

się nowe technologie produkcji obrazów narzucają nowe modele percepcji, do których dostosują się podstawowe procesy komunikacji społecznej<sup>48</sup>.

Wraz z rozwojem technologii tworzenia i transformacji komunikatów obrazowych wzrasta ranga ich funkcji rozrywkowych, informacyjnych natomiast znacznie zmniejsza się ranga funkcji duchowych, estetycznych pełnionych przez obrazy. Rozwój technologiczny umożliwia tworzenie obrazów niematerialnych, które coraz częściej są wynikiem symulacji komputerowych. Niespotykana dotąd łatwość tworzenia i przetwarzania obrazów sprawia, że twórcą komunikatów obrazowych może być praktycznie każdy. W efekcie prowadzi to do sytuacji, że żyjemy w coraz bardziej zatłoczonej dżungli obrazowej, wypełnionej komunikatami, których nadzłym celem jest manipulacja oraz dostarczanie masowemu odbiorcy niewyszukanej pod względem estetycznym rozrywki.

Cechą świata kreowanego przez media, wynikiem tego natłoku obrazów jest fakt, iż świat jest nam przedstawiony jako bezładna zbieranina najmniejszych, nie powiązanych ze sobą cząsteczek. To, co powstaje, jest przeciwieństwem rozumienia, iż świat nie jest pojmowany tak, jak się przedstawia osobie, która nań spogląda. Technologia cyfrowa sprawia, że aparat czy kamera, a naprawdę komputer i program, rozkładają na atomy obserwowany obiekt. Odciski rzeczywistości stają się łatwe do przekształcania na etapie postprodukcji; obraz – a zarazem i rzeczywistość, do której nas odsyła – są przyjmowane za takie, jaka była intencja twórcy.

Dzięki wynalezieniu fotografii człowiek zyskał nowe narzędzie wzbogacające ludzkie poznanie. Fotografia ze względu na swą dwuwymiarowość zaczęła wypierać z ludzkiej świadomości naturalną wizualność potoczną. Z upływem czasu zapragnięto nadać płaskiemu obrazowi fotograficznemu trzeci wymiar – głębię, w efekcie czego powstała holografia. W istocie uzyskana w ten sposób przestrzenność jest ograniczona, natomiast trójwymiarowość złudna. Efekty stereo oraz holografia przyczyniają się do wykształcenia w ludzkim oku złudnej zdolności przestrzennego widzenia tego, czego w rzeczywistości w istocie nie ma.

Nowe technologie i media (technologia cyfrowa, Sieć Internet, interaktywność) kreują nowego uczestnika multimedialnych i hipermedialnych przekazów. Otwierają przed widzami nowe poziomy narracji nielinearnej,

<sup>48</sup> S. KRZEMIENŃ-OJAK: *Kultura i sztuka...*, s. 58.



możliwości interakcji, nawigacji, nieskończonej ilości dostępnych komunikatów obrazowych.

(...) być może dotyk nie jest jedynie kontaktem z rzeczami przez skórę, ale prawdziwym życiem w umyśle? (...) to właśnie dotyk zawładnął umysłami od czasów Cezanne'a. Przez ponad wiek artyści próbowali zmierzyć się z wyzwaniem, które niosła epoka elektryczności, poprzez angażowanie zmysłu dotyku do roli systemu nerwowego służącego unifikacji pozostałych zmysłów<sup>49</sup>.

## Funkcje obrazów i mediów

Dzięki rozwojowi nowoczesnych technik oraz technologii tworzenia oraz transmisji obrazów aktywność ludzka zyskuje coraz to nowe środki wyrazu. Nowe formy komunikacji obrazowej oraz nowy sposób percepcji społecznej powodują, iż nowe media zastępują media klasyczne, a tym samym przejmują pełnione przez nie funkcje.

Pośród wielu funkcji społecznych, jakie pełnią obrazy/media w życiu człowieka, można wyróżnić funkcje o charakterze informacyjnym, dokumentalnym, edukacyjnym, rozrywkowym, estetycznym, duchowym, reklamowym, propagandowym.

Funkcja **informacyjna** polega na przekazywaniu wiadomości każdego rodzaju przy użyciu wszelkich dostępnych sposobów. Każde z mediów spełniało funkcję informacyjną w czasie dla siebie współczesnym we właściwy sobie sposób. Obecnie wykorzystanie technik oraz systemów multimedialnych umożliwia przekazywanie informacji oraz porozumiewanie się ludzi ze sobą na skalę niespotykaną dotąd. Pozwala na dostarczanie w tym samym czasie ujednoliconych informacji do niezliczonego grona odbiorców. Dzięki możliwościom oferowanym przez internet, użytkownicy sieci mogą uczestniczyć w czasie rzeczywistym w przekazywaniu wiadomości, zdobywają wiedzę w sposób aktywny i czynny (prowadząc dialog) oraz indywidualny, dostosowany do własnych potrzeb, zainteresowań. Użytkownik sieci (nie ruszając się z miejsca) ma możliwość w bardzo krótkim czasie przejrzeć zawartość bibliotek, archiwów, zbiorów

<sup>49</sup> M. McLuhan: *Understanding media. The extensions of Man*. New York 1964, s. 89.

rów muzealnych, które są rozproszone po całym świecie. Bezspornie największymi walorami tego typu komunikacji są: możliwość nawiązania dialogu, dotarcie do mnogości różnorodnych komunikatów oraz szybkość zdobywania informacji. Z drugiej strony ogromna ilość informacji może spowodować u odbiorcy problemy z weryfikacją, ustaleniem hierarchii oraz z wyborem.

W historycznym ujęciu mimetyczny kunszt symulowania świata realnego zawsze objawiał się w stosunku do takich tematów i motywów jak ludzkie ciało, wiatr, fale morskie, krople wody, falujące trawy, dym, mgła. W początkowym okresie czyniło to przede wszystkim symboliczne ze swej natury malarstwo, a od XIX wieku medium mechanicznej rejestracji – fotografia. Obrazy techniczne, które zewsząd nas otaczają, są konstruowane przez maszyny widzenia, stanowią reprezentacje – iluzjonistyczne okna na świat. Antyczne pojęcie *mimesis*, rozumiane jako odbicie lustrzane, duplikacja świata realnego, wizualna iluzja, zostało zrealizowane na skalę masową przez media rejestracji technicznej. To właśnie fotografia i film, media rejestracji optycznej i mechanicznej, umożliwiły pełną i całkowitą reprezentację świata realnego. Funkcja **dokumentalna** polega na wiernej reprodukcji wybranych fragmentów rzeczywistości. Dokument jest świadectwem jakiegoś faktu, zjawiska lub myśli ludzkiej. W najlepszym stopniu wydają się tę funkcję spełniać obrazy, które są lustrzanym odbiciem przedmiotu odniesienia.

Funkcja **edukacyjna**, rozumiana jako ogół procesów i czynności umożliwiających poznawanie świata, społeczeństwa, kultury oraz praw nimi rządzących, to wszechstronny rozwój zainteresowań i zdolności oraz sprawności fizycznej i umysłowej. Na przestrzeni wieków funkcje edukacyjne pełniły malarstwo, grafika, rzeźba. W wieku XIX tę funkcję przejęła fotografia, a później kino i telewizja. Obecnie wiele programów oraz gier komputerowych ma charakter edukacyjny. Przykłady symulacji komputerowych rozwijają wyobraźnię, aktywizują procesy poznawcze, stymulują do myślenia. Dzięki globalnej i interaktywnej Sieci Internet dostęp do wiedzy zgromadzonej na serwerach może odbywać się w przyjaznej, atrakcyjnej formie, w czasie dogodnym dla użytkownika, co ułatwia zapamiętanie informacji.

**Rozrywka** to sposób spędzania wolnego czasu. Multimedialne systemy komputerowe, w porównaniu z tradycyjnym kinem czy telewizją,

Kultura, media i pełnione przez nie funkcje – sytuacja w pierwszej dekadzie XXI wieku...

odznaczają się niezwykle ważną cechą, jaką jest interaktywność<sup>50</sup>. Dzięki niej spełniają funkcje rozrywkowe w znacznie lepszym stopniu. Interaktywność umożliwia zupełnie nowy rodzaj odbioru, który polega na współtworzeniu przez widza fikcyjnych światów (gry komputerowe, seanse rzeczywistości wirtualnej). Odbiorca, poruszający się w wygenerowanej komputerowo symulacji czasoprzestrzeni, ma możliwość interakcji ze środowiskiem, istnieje nieskończenie wiele wariantów gry czy seansu. W porównaniu z kinem czy telewizją, interaktywne multimedia elektroniczne w znacznie większym stopniu oddziałują na odbiorców. Przebywanie w tego typu środowiskach oraz możliwość interakcji budzi bardzo silne emocje u odbiorców, podnosi poziom adrenaliny we krwi, powoduje chęć kontynuowania. Środowiska tego rodzaju wpływają na kształtowanie się postaw emocjonalnych, budowanie struktur osobowości człowieka i mogą okazać się szkodliwymi dla ich uczestników. Wiele produktów multimedialnych, które służą rozrywce, wykorzystuje najbardziej prymitywne i banalne kanony kultury masowej. Charakteryzują się one schematyzmem, szablonowością rozwiązań, ocierają się o kicz stylistyczny oraz fabularny, epatują gwałtem, bezmyślnym okrucieństwem i przemocą<sup>51</sup>. Ponieważ najczęściej w takich środowiskach spędzają swój wolny czas dzieci oraz młodzież to one przede wszystkim są narażone na szkodliwe działanie.

Funkcje **estetyczne** są związane z pojęciem piękna, z którym stykamy się w procesie twórczym bądź przy percypowaniu form obrazowych, oraz z przeżyciami przez nie wywołanymi. Dziedzina, która zajmuje się badaniem wartości oraz właściwości określanych mianem sztuki i piękna jest estetyka. Zadaniem estetyki jest opisanie sytuacji i relacji określonej mianem estetycznej, na którą składa się: artysta (autor, twórca), proces twórczy, dzieło sztuki (komunikat), odbiorca, proces percepcji, wartości estetyczne. Estetyka prowadzi namysł nad pięknem i sztuką, opisuje procesy poznawcze. Ogniskują się w niej wszelkie nurty filozoficzne<sup>52, 53</sup>.

Funkcja **duchowa** może być rozumiana jako ujawnienie w obrazie treści metafizycznych, odsłonięcie istoty bytu (woli, idei...) oraz dostrzeże-

<sup>50</sup> J. MŁODKOWSKI: *Aktywność wizualna...*, s. 56.

<sup>51</sup> S. KRZEMIENIŃ-OJAK: *Kultura i sztuka...*, s. 58–60.

<sup>52</sup> A. OŚĘKA: *Spojrzenie na sztukę*. Warszawa 1987, s. 25.

<sup>53</sup> W. TATARKIEWICZ: *Wybór pism estetycznych*. Kraków 2004, s. 44.

nie w obrazie odbicia przeżyć psychicznych twórcy. Funkcję tę w głównej mierze spełniają formy materialne: malarstwo, grafika, rzeźba i fotografia.

**Reklama** mówi, kim jesteśmy, lub też kim chcemy być. Oprócz tego, że stymuluje potrzeby, jest jednym ze społecznych przewodników, określa styl życia przypisany do określonych statusów społecznych. Dzięki reklamie nie obiekt jest przedmiotem konsumpcji, lecz jego znaczenie, natomiast konsument we wszystkim, zazwyczaj nieświadomie, doszukuje się obrazu samego siebie. Obiekt pozbawiony swojego funkcjonalnego sensu, jako *simulacrum*, staje się dzięki technikom reklamowym odzwierciedleniem obrazu odbiorcy. W reklamie można dostrzec, że medialna fikcja staje się elementem świata realnego. Reklama tworzy szczególnego rodzaju uniwersum obrazowe, skupia wszelkie aktualne kulturowe znaczenia, mity oraz symbole. Reklama staje się zjawiskiem znacznie szerszym niż kolorowe billboardy, plakaty, ogłoszenia, telewizyjne spoty. Świat wyobrażeń w reklamie ulega głębokim przemianom. W powszechnej opinii obraz nie kłamie. I nawet ci nieliczni, którzy wiedzą, jak złudna i uwodzącielska jest siła obrazu, z reguły o tym nie pamiętają.

Zdaniem Ryszarda W. Kluszczyńskiego<sup>54</sup> cybersfera jest szczególnego rodzaju medium, które pozwala na konstruowanie rozległych struktur komunikacyjnych, a tym samym na umieszczanie nieskończonej ilości komunikatów obrazowych. Jedną z części cyberprzestrzeni jest Sieć Internetu, w której w przyszłości powstanie nowy przemysł usług interaktywnych. Panuje opinia, że reklama jest jedną z najbardziej wpływowych instytucji w społeczeństwie i odgrywa kluczową rolę w określaniu kulturowej identyfikacji płci, staje się pośrednikiem, kreatorem potrzeb, określa formy i sposoby ich zaspokajania, tworzy wzorce zachowań. Komunikat reklamowy powstaje jako efekt analiz szerokiego grona specjalistów, a jego kształt w przeważającym stopniu określają panujące kanony estetyczne. Użycie kanonów sztuki do konstruowania przekazu reklamowego w znacznym stopniu nobilituje i ułatwia wprowadzenie towaru lub usługi w sieć symbolicznego doświadczenia człowieka. Cyberprzestrzeń spowoduje zmiany wielu reguł, które dziś mają charakter kanoniczny i rządzą reklamą. Najistotniejszą wydaje się być zmiana dotychczasowych relacji między nadawcą a odbiorcą. Interaktywna cyberprzestrzeń umożliwi

<sup>54</sup> R.W. KLUSZCZYŃSKI: *Spółeczeństwo informacyjne...*, s. 50–52.

konsumentowi pełną kontrolę przekazów reklamowych, które uzyskają dostęp do jego świadomości.

Funkcja **propagandowa** polega na celowym oddziaływaniu na zbiorowości i jednostki za pomocą perswazji w celu wpojenia pożądaných przekonań, wywołania określonych zachowań, pozyskania zwolenników. Najpotężniejszymi narzędziami propagandowymi są obrazy wizualne. Funkcje propagandowe są realizowane przede wszystkim za pośrednictwem mediów trafiających do masowego odbiorcy (jednokierunkowe transmisje telewizyjne, seanse kinowe, a współcześnie cyberprzestrzeń i Sieć Internet). Czynniki stymulującymi rozwój propagandy są w głównej mierze cechy sytuacji historycznej (epoka wielkich ideologii, masowe ruchy polityczne, ustroje totalitarne, globalizacja rywalizacji mocarstw, konfliktów i wojen).

Na kształt oraz rozwój poszczególnych funkcji pełnionych przez obraz ma wpływ zarówno rozwój nowych technik i technologii tworzenia i transmisji obrazów, jak i poziom świadomości społecznej, czy sytuacja gospodarcza oraz polityczna. Specyfika danego medium może służyć w określony sposób do realizowania różnego rodzaju funkcji społecznych. Ekspansja multimediów elektronicznych w dziedzinie sztuki tworzy szczególną sytuację: oferuje nowe możliwości kreacji twórczej (tworzy nową estetykę) oraz określa nowy rodzaj postawy odbiorcy. Miejsce widza kontemplującego, poszukującego wrażeń natury estetycznej, które powstają poprzez kontakt z dziełem, zajmuje widz – uczestnik. Widz uczestnik jest uwikłany w splót projekcji, identyfikacji, interakcji i niejednokrotnie sam zajmuje postawę współkreatora. W obrazach elektronicznych techniki reprodukcji rzeczywistości są zastępowane swobodą kreacji, nieskrępowaną grą przemian form, barw i wyobrażeń<sup>55, 56</sup>.

Wierzimy, że przyszłe systemy on-line cechować będzie wysoki stopień interaktywności, wsparcie dla technologii multimedialnych i co najważniejsze możliwość używania przestrzeni trójwymiarowej. Użytkownicy nie będą już korzystać z tekstowych forów dyskusyjnych, ale

<sup>55</sup> E.H. GOMBRICH: *O sztuce...*, s. 189.

<sup>56</sup> S. KRZEMIEŃ-OJAK: *Kultura i sztuka...*, s. 66–67.

będą wchodzić w trójwymiarowe światy, w których mogą się komunikować z innymi użytkownikami<sup>57</sup>.

Środowisko, w którym funkcjonuje człowiek, ma istotny wpływ na strukturę mózgu<sup>58</sup>. Wpływa na to, które połączenia są utrwalane, a które zanikają (ze względu na częste lub rzadkie używanie). Środowisko oraz konieczność przetrwania w nim wpływają na wykształcenie określonych zdolności adaptacyjnych organizmu.

Widzimy przede wszystkim to, co znajduje się w bezpośrednim zasięgu naszego wzroku, obrazy, które są nam w sposób świadomy i celowy podsuwane. Obrazy płaskie czy 3D, statyczne czy ruchome, które zasłaniają, a z czasem zastępują świat realny. Ludzkie komórki mózgowe przetwarzają każdy obraz, który jest rzutowany na siatkówkę oka. Do naszej świadomości docierają obrazy, jakich oczekujemy, jakie odpowiadają naszym potrzebom, w miejsce widoku, który naprawdę widzimy.

Obecnie nasz kontakt z otoczeniem w znacznym stopniu jest zapośredniczony przez obrazy, które są wszechobecne. Każdego dnia spotykamy się z prawdziwą lawiną komunikatów obrazowych. Dzięki rozwojowi nowych technologii tworzenia obrazów jak fotografia, kino, telewizja, komputer, Sieć Internet czy rzeczywistość wirtualna mamy dziś do czynienia z percepcją świata-obrazu, który jest tworzony przez inne obrazy-ludzi.

W przeszłości ludzie zawierzyli rozumowi i w jego imieniu próbowali zmienić świat. Dziś człowiek zawierzył obrazom, które wyemancypowały się z rozumu, i które znoszą dystans pomiędzy podmiotem, a przedmiotem poznania. Wydaje się, że wywołany przez totalną synergię mózgu i maszyny jutrzejszy kryzys obrazowości, może być początkiem obrazów bez obrazów – symulacji, a końcem obrazów – odzorowań<sup>59</sup>.

<sup>57</sup> L. MANOVICH: *Język nowych...*, s. 65.

<sup>58</sup> R. ARNHEIM: *Sztuka i percepcja wzrokowa*. Warszawa 1978, s. 176.

<sup>59</sup> A. Gwóźdź: *Obrazy i rzeczy...*, s. 184.

Culture, media and their functions – the situation in the first decade of 21st century (from cave paintings to the interactive Web)

### S u m m a r y

The article revolves around the culture and media and their functions in the first decade of the 21st century. With the development of technology to create and transform image messages the rank of their entertainment and information features rises, while the rank of spiritual and aesthetic functions performed by the images diminishes significantly. Technological development facilitates the creation of images of intangible assets, which increasingly are the result of computer simulations. Unprecedented ease of creating and image processing enables almost anyone to become a creator of the pictorial messages. Thanks to the development of new imaging technologies such as photography, cinema, television, the computer, Internet or virtual reality, we are now dealing with the perception of the world as an image that is created by other images.